DOCUMENT RESUME

ED 144 311 EC 102 359

AUTHOR	Ward, Ted
TITLE	Experience Teaches! Kit #7: Simulations Teach.
INSTITUTION	Michigan State Dept. of Education, Lansing. Div. of Special Education.
SPONS AGENCY	Bureau of Education for the Handicapped (DHEW/OE), Washington, D.C.
PUB DATE	Jun 70
NOTE	11p.; Includes Spanish version: Recursos para la Ensenanza Efectiva. Equipo del Cordinador del Taller. Kit #7: Simulacro de Esenanza. Translated by Thelma Artiga Selligman; For related information, see EC 102 352 - EC 102 359
EDRS PRICE	MF-$0.83 HC-$1.67 Plus Postage.
DESCRIPTORS	Elementary Secondary Education; *Handicapped Children; *Inservice Teacher Education; Learning Activities; *Simulation; *Special Education Teachers; Teacher Workshops

ABSTRACT

Resulting from a special study institute sponsored by the Bureau of Education for the Handicapped, the workshop coordinator's kit (seventh in a series of inservice teacher training materials) describes a group exercise stimulating the processes of analyzing a task in order to conduct an orderly accomplishment of the task. Outlined are the objectives (such as providing teachers with a model exercise that can be readily adapted as a learning experience for children), equipment needed, and steps in the simulation. Both English and Spanish versions of the kit are given. (SBH)

****
* Documents acquired by ERIC include many informal unpublished *
* materials not available from other sources. ERIC makes every effort *
* to obtain the best copy available. Nevertheless, items of marginal *
* reproducibility are often encountered and this affects the quality *
* of the microfiche and hardcopy reproductions ERIC makes available *
* via the ERIC Document Reproduction Service (EDRS). EDRS is not *
* responsible for the quality of the original document. Reproductions *
* supplied by EDRS are the best that can be made from the original. *
****

ED144311

U S DEPARTMENT OF HEALTH,
EDUCATION & WELFARE
NATIONAL INSTITUTE OF
EDUCATION

THIS DOCUMENT HAS BEEN REPRODUCED EXACTLY AS RECEIVED FROM THE PERSON OR ORGANIZATION ORIGINATING IT. POINTS OF VIEW OR OPINIONS STATED DO NOT NECESSARILY REPRESENT OFFICIAL NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION POSITION OR POLICY

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

S. Joseph Levine

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC) AND USERS OF THE ERIC SYSTEM."

EC102359

Kit 7 Simulations Teach

EXPERIENCE TEACHES!

Ted Ward
Learning Systems Institute / Michigan State University

THE INSTITUTE

In June of 1970, forty teachers and administrators of special education met in Lansing to test the preliminary versions of a special series of new in-service training materials. Under support from the U.S. Office of Education, Bureau of Education of the Handicapped, these people were selected and assembled by the Michigan Department of Education in a special study institute. The best of these materials are now being disseminated by the Michigan Department of Education so that groups of teachers across the state might benefit.

THE AUTHORS

Ted Ward and Joseph Levine are members of the staff of the Regional Instructional Materials Center for Special Education and faculty members at Michigan State University. They have worked together to provide many new instructional materials for teachers and for children. The "Experience Teaches" series is a product of their efforts to disseminate in-service education materials throughout the region served by the Regional IMC at East Lansing.

EXPERIENCE TEACHES!
Kit #7
Simulations Teach
Ted Ward

THE SEQUENCING GAME

"The Sequencing Game" is an active group exercise simulating the processes of analyzing a task in order to conduct an orderly accomplishment of the task. The simulation is culminated as a competitive game.

OBJECTIVES

--to provide teachers with a learning experience in which their skills of analyzing task sequence can be sharpened

--to provide teachers a model exercise that can be readily adapted as a learning experience for children

LIST OF EQUIPMENT

You will need:

4 X 6 cards -- 10 per team. You will need approximately three times as many cards as you have total participants

One copy of the "INSTRUCTIONS FOR THE TEAMS" for each of the teams. Prepare these in advance from the duplicator page (in the kit)

Pencils

This training kit was developed for a Special Study Institute held in June of 1970. The Institute was conducted under the auspices of the Michigan Department of Education, Special Education Division under support from the U. S. Office of Education, Bureau of Education for the Handicapped. The opinions expressed herein do not necessarily reflect the position or policies of the Michigan Department of Education or the U. S. Office of Education and no official endorsement should be inferred.

Prepare one copy of this page for each team. Duplicator page 1

Simulations Teach

THE SEQUENCING GAME
INSTRUCTIONS FOR THE TEAMS
-- Steps in the Simulation --

1. Organize in teams of three to five people.

2. Decide on some vocational, domestic, or self-care skill task that involves five to ten steps which must be performed in a particular order. Within a given vocational area, such as food service management or electrical appliance repair, select a particular task, such as clearing restaurant tables or identifying and correcting a shorted toaster. Or if you are concerned about a non-vocational skill, consider a task such as making a bed, brushing your teeth, or washing a window.

3. Write a list showing each of the steps necessary to perform the task. Break the task down into explicit steps. Describe each step carefully but briefly.

4. After the list is refined, print each step onto a separate 4 x 6 card. (Do not write a step number on the card.) Please print, use different handwriting, insofar as feasible, for each card. You are limited to 10 cards but you may use less. If your task requires more steps, put two or more steps on a card.

5. In the lower left of each card put a letter, in such a way that your group will have a record of the correct order of steps. Now shuffle the cards.

6. Exchange your stack of shuffled cards with those written by another group (as soon as another group is ready to exchange).

7. Try to understand the task their cards describe and put the cards in proper sequence as you see it. This step is a race to see which group can first identify the sequence of steps designed by the other group.

8. Scoring: The group that completes the sequence first gets ten points for being first. The other group is allowed one more minute to complete their sequence. This group is awarded eight points.

9. Scoring deductions: Each sequence is checked by the other group. Each card out of order is removed one by one until the remaining cards are representative of the correct sequence. Each card removed takes one point off the team score. Determine the winner. Discuss the errors of sequence.

Exercise can end here. If time allows, continue steps below.

---

10. Each pair of groups will now jointly design one other variant of the game to be played against another pair of groups.
    - Example 1: shuffle together cards for two tasks
    - Example 2: leave out one step from a task, give opponents a blank card with instructions to find the "gap" and write it out. (Be prepared to describe the objectives your game will serve!)

11. After a new variant of the game is designed, write the instructions, step by step, in the form of the sheet you are now reading (#1 thru #9 above).

12. If time permits, you will be asked to teach your new game to another pair of groups.

Equipo del Cordinador del Taller

University of Kansas / University of Michigan
Regional Instructional Materials Centers
Library 213 Bailey Hall
Lawrence, Kansas 66044
United States of America

El Trabajo que aqui se presenta fue hecho de conformidad a una ayuda de la Oficina de Educacion de los Estadas Unidas de Norte America, el Departamento de Salud, Educación y Bienestar. Sin embargo, las opiniones que aqui se expresan, no reflejan necesariamente la posicion o politica de la Oficina de Educación de los Estadas Unidos, y ningún endoso oficial deberá deducirse.

Project of the Bureau of Education for the Handicapped

RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA EFECTIVA

¡LAS EXPERIENCIAS ENSEÑAN!

KIT # 7

"SIMULACRO DE ENSEÑANZA"

Por

TED WARD

(Traducido por

Thelma Artiga Selligman)

RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA EFECTIVA

SIMULACRO DE ENSEÑANZA

Ted Ward

(Traducido por Thelma Artiga Selligman)

EL JUEGO DE SECUENCIAS

"El Juego de Secuencias" es un grupo activo, ejercita estimulando el proceso de analizar una actividad, para conducir su alcance ordenadamente. La simulación culmina como un juego de competencia.

OBJETIVOS:

--Proporcionar a los maestros experiencias de aprendizaje en las cuales sus habilidades de analizar trabajos en secuencia, pueden ser desarrolladas.

--Proporcionar a los maestros un ejercicio modelo que pueda adaptarse facilmente como una experiencia de aprendizaje para los niños.

Lista de Equipo:

Proporcionado en el Kit:

Tarjetas 4 x 6 -- 10 por equipo. Se necesitan aproximadamente tres veces tantas tarjetas como el total de participantes.

Una copia de "Instrucciones para el Equipo" para cada equipo.

Prepara todo esto con anticipación con los Ditto Masters (en el Kit).

No Proporcionado en el Kit:

Lápices.

RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA EFECTIVA

SIMULACRO DE ENSEÑANZA

Ted Ward

(Traducido por Thelma Artiga Selligman)

EL JUEGO DE SECUENCIAS

"El Juego de Secuencias" es un grupo activo, ejercita estimulando el proceso de analizar una actividad, para conducir su alcance ordenadamente. La simulación culmina como un juego de competencia.

OBJETIVOS:

--Proporcionar a los maestros experiencias de aprendizaje en las cuales sus habilidades de analizar trabajos en secuencia, pueden ser desarrolladas.

--Proporcionar a los maestros un ejercicio modelo que pueda adaptarse facilmente como una experiencia de aprendizaje para los niños.

Lista de Equipo:

Proporcionado en el Kit:

Tarjetas 4 x 6 -- 10 por equipo. Se necesitar aproximadamente tres veces tantas tarjetas como el total de participantes.

Una copia de "Instrucciones para el Equipo" para cada equipo.

Prepara todo esto con anticipación con los Ditto Masters (en el Kit).

No Proporcionado en el Kit:

Lápices.

Preparar una copia de esta página para cada equipo

El Juego de Secuencias

Instrucciones para el Equipo

--lasos en el Simulacro--

1. Organizar equipos de tres a cinco personas.
2. Decidir sobre algunas actividades de habilidad vocacional del hogar o cuidados personales, que involucren de 5 a 10 pasos los cuales deben ser representados en un orden particular. Entre una área vocacional, tal como administrador de servicio de alimentos o reparación de artefactos eléctricos, seleccionar un trabajo especial, tal como limpiar mesas en un restaurante o reparación de tostadoras. O si tú estás interesado en una habilidad no-vocacional, considera una actividad como arreglar las camas, cepillarte los dientes, o lavar una ventana, etc.
3. Escribe una lista mostrando cada uno de los pasos necesarios para representar el trabajo. Rompe la actividad en pasos explícitos. Describe cuidadosamente cada paso pero en forma breve.
4. Después de que la lista se ha pulido, escribe cada paso en tarjetas de 4 x 6 por separado. Por favor escribir el paso completo, usa diferente tipo de escritura, si es posible en cada tarjeta. Tienes un número de 10 tarjetas, pero si deseas puedes usar menos. Si tu actividad requiere más pasos, escribe 2 pasos más en cada tarjeta.
5. En la parte izquierda de abajo de cada tarjeta pon una letra, en tal forma que tu grupo tendrá un record del orden correcto de los pasos. Ahora baraja las tarjetas.
6. Intercambia tus tarjetas barajadas con las que ya están escritas por otro grupo (tan pronto que el otro grupo esté listo para intercambiar).
7. Trata de comprender la actividad que tus cartas describen y pon las cartas en la secuencia propia que las ves. Este paso es una manera para ver

cuál grupo puede identificar primero la secuencia de pasos designados por otro grupo.

8. Scoring: El grupo que complete primero la secuencia, obtiene diez puntos por ser los primeros. Al otro grupo se le permite un minuto más para completar la secuencia; a este grupo se le premia con 8 puntos.
9. Deducción del score: Cada secuencia es chequeada por el otro grupo. Cada tarjeta fuera de uso se remueve una por una hasta que las cartas restantes son las representativas de la secuencia correcta. Cada tarjeta removida quita un punto al score del equipo. Determina el ganador. Discute los errores de secuencia.

   El ejercicio puede terminar aquí. Si el tiempo lo permite, continúa con los pasos que siguen.
10. Cada par de grupos designarán ahora unidamente otra variante del juego para jugarla contra el otro par de grupos.

    Ejemplo 1: Baraja todas juntas las tarjetas de las dos actividades.

    Ejemplo 2: Deja fuera un paso de una actividad, da a los oponentes una tarjeta en blanco, con las instrucciones para encontrar la laguna, y escríbela (prepárate para describir los objetivos que tu juego servirá).
11. Después que la nueva variante del juego ha sido diseñada, escribe las instrucciones, paso a paso, en la forma de la página que ahora estás leyendo (Nros. 1 a 9 arriba).
12. Si el tiempo lo permite, se te pedirá que enseñes el nuevo juego al otro par de grupos.